

Katz im Haus – Maus komm raus Spielanleitung

Material:

- 56 Kärtchen
- 1 „Mäuseloch“
- 1 Würfel mit Präpositionen

Spielanleitung:

1. Legt das Mäuseloch in die Mitte.
2. Alle legen 5 Maus-Kärtchen umgekehrt hinter ihren Rücken. Ihr dürft sie nicht anschauen.
3. Auf dem Würfel seht ihr, wo die Maus gerade ist:



rechts



links



vor



hinter



auf oder **unter** dem Käse.



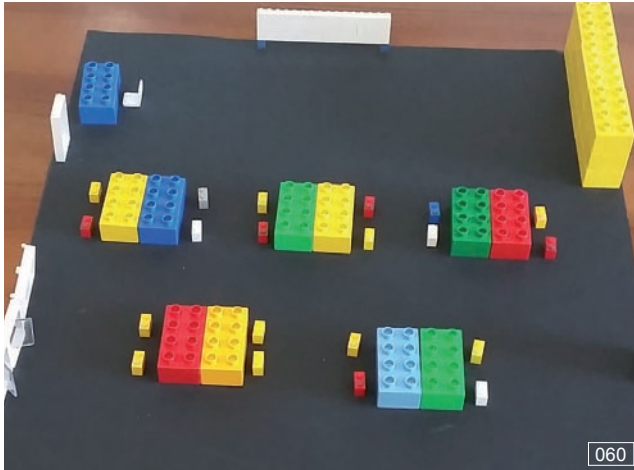
4. Ein Kind beginnt zu würfeln.
5. Dreht nun eure Kärtchen blitzschnell um und sucht das dazu passende Maus-Kärtchen. Findet ihr die Maus, dann legt sie schnell ins Mäuseloch. Ruft dabei: „**Maus zu Haus!**“

Geografie

6. Wer es am schnellsten schafft, darf
 - das Maus-Kärtchen vor sich hinlegen,
 - ein neues vom Stapel nehmen
 - es verdeckt hinter sich legen.Nun haben alle wieder 5 Kärtchen.
7. Eine neue Runde beginnt. Alle drehen ihre Kärtchen wieder um und es wird neu gewürfelt.
8. Achtung: Die Katze kann überall lauern.
Entdeckt ihr beim Umdrehen eine Katze, so legt ihr sie blitzschnell auf das Mäuseloch. Lasst die Hand auf dem Kärtchen und ruft: „**Maus komm raus!**“
9. Jetzt müssen alle schnell ihre Hand auf die Hand des Kindes legen, das ein Katzen-Kärtchen abgelegt hat.
10. Das langsamste Kind muss ein Kärtchen, das vor ihm liegt, in den Stapel zurücklegen. Hat es noch keines, muss es 5 Hampelmänner machen. Das Katzen-Kärtchen wird auch in den Stapel gelegt.

Gewonnen hat, wer 5 Maus-Kärtchen vor sich liegen hat.

Vom Modell zum Plan

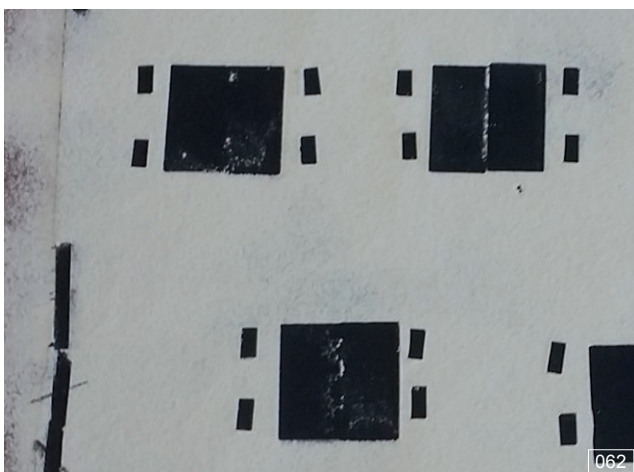


Wir bauen unsere Klasse mit Legosteinen nach.

Das nennt man ein **Modell**.



Über das Modell wird Mehl gesiebt.



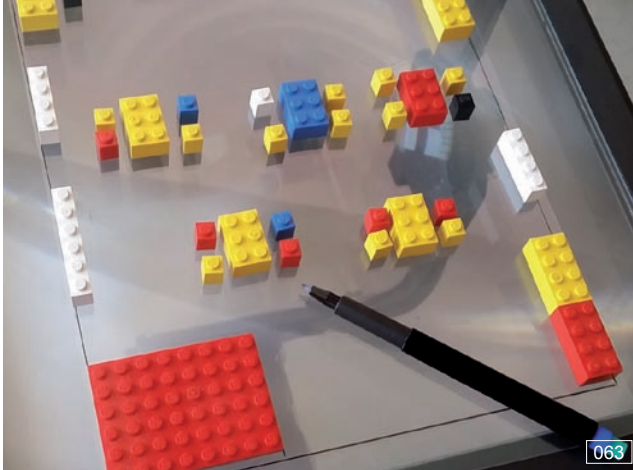
Wenn wir die Legosteine wegnehmen, sehen wir nur mehr die **Umriss**e der Möbel.

Aus dem Modell wird so ein **Plan**.

Pläne stellen die **Wirklichkeit verkleinert** dar.

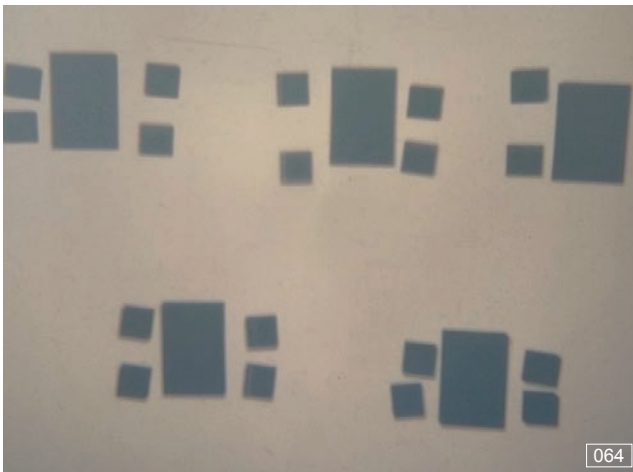
Vom Modell zum Plan

5+



Wir bauen auf dem Tageslichtprojektor die Klasse mit Legosteinen nach.

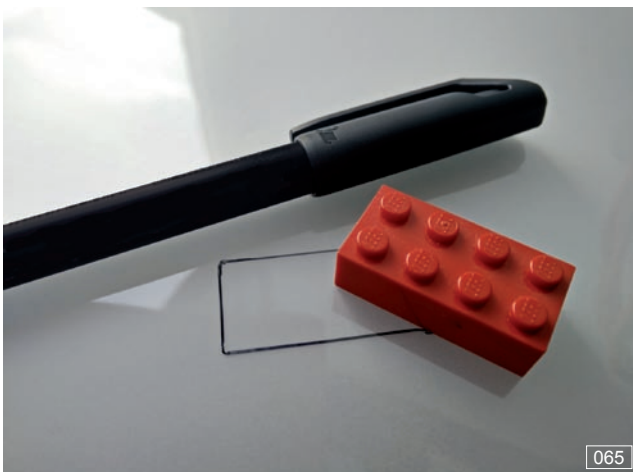
Das nennt man ein **Modell**.



Wir schalten den Tageslichtprojektor ein.

An der Wand sind nur mehr die **Umriss**e der Möbel zu erkennen.

Aus einem **Modell** wird so ein **Plan**.



Wir umspuren die Legosteine mit Folienstift.

Wenn wir die Legosteine wegnehmen, sind wieder nur die Umriss

Auch das ist ein **Plan**.

Pläne stellen die **Wirklichkeit verkleinert** dar.

Ein Klassenzimmer planen Spielanleitung

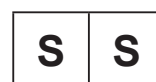
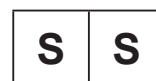
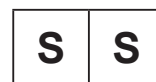
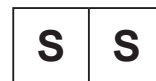
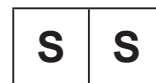
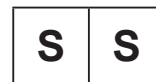
1. Zeichne auf dem Spielplan deine Wunschklasse:



1 Tafel



1 Waschbecken



6 Schülertische



3 Regale



1 Pult



1 Computer

- Du darfst dem anderen Kind deinen Plan nicht zeigen.
- Wenn ihr beide fertig seid, beginnt das Spiel. Fragt, wie sein Klassenzimmer aussieht. Frage so: A6?
- Ist dort ein Gegenstand, muss das Kind sagen, was es ist. Schreibe in das Feld, was du gefunden hast. Dann frage noch einmal.
- Ist dort nichts, ist das andere Kind dran. Kennzeichne das Feld mit einem X.
- Wer zuerst alles erraten hat, hat gewonnen.

Wege beschreiben

Diese Wörter helfen dir, möglichst genau Wege zu beschreiben.

geradeaus

hinauf

nach links

hinunter

nach rechts

neben

entlang

vorbei an

über

abbiegen

nächste

erste

gegenüber

So kommt das Dorf auf die Karte

10



Baut im Sandkasten ein Dorf.

Nehmt Bauklötze,
buntes Papier, Spielfiguren,
alte Zeitungen oder Kartons.
Das ist das **Modell** eines
Dorfes.



Schließt den Deckel des
Sandkastens.

Spannt darüber eine
durchsichtige Folie.



Spurt die Ränder der Häuser,
Straßen und Flüsse, Seen nach.

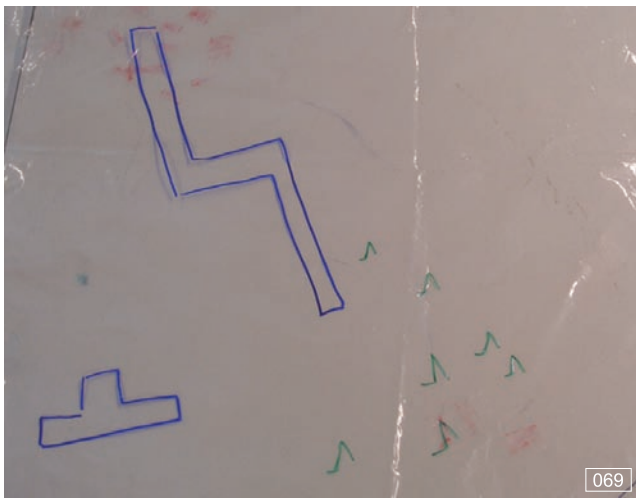
Eine Landschaft wird durch Berg, Hügel, Tal, Ebene, Bach, Fluss, Teich oder See gebildet.

Was davon kommt bei euch vor?

Schreibt Kärtchen und legt sie in den Sandkasten.

Malt auf weitere Kärtchen Symbole und legt sie dazu.

Symbole sind einfache Zeichen.



Nehmt die Folie weg.

Legt sie auf eine helle Unterlage.

Das ist eure **Karte**.

Sie zeigt, wie es in der
Landschaft aussieht.

Vergleicht das Modell des Dorfes mit der Karte.

Was fällt euch auf?

Macht zu allen Schritten Fotos.

Schreibt dazu, was ihr gemacht habt.

Das ist ein **Protokoll**.